NEBULUS

by

John Phillips

ENGLISH
FRENCH
AND
GERMAN
INSTRUCTIONS

HEWSON

NEBULUS

by John Phillips

For The Amstrad CPC 464, CPC 664 and CPC 6128

Down on the planet Nebulus all is not well. Someone or something has been building giant towers in the sea and they didn't even apply for planning permission.
In the offices of Destructo Inc. you awake from your afternoon nap with the phone almost erupting on your desk. The boss is shouting about some little destruction job he's got for you. Still half asleep you feel like throwing the phone in the bin but he starts talking about the brand new Mk.7 Mini-Sub he's got for you and the words "pay rise" You're out of your office in a flash, leaving the phone dangling as the boss goes on to talk about the extreme danger involved . . .

LOADING

Amstrad Cassette
Amstrad CPC 464
Amstrad CPC 664 or Amstrad CPC 6128 with cassette player and suitable leads.

Amstrad CPC 664 and CPC 6128 users should connect a cassette player to the computer and enter |TAPE and press the ENTER key. Place the cassette in the player, rewind if necessary and press the CTRL and ENTER keys. Press the Play key on the cassette player and then any key on the computer keyboard.

Amstrad Disc
Amstrad CPC 6128 or Amstrad CPC 664
Amstrad CPC 464 with disc drive

Amstrad CPC 464 users should connect a disc drive to the computer and enter |disc and press the ENTER key. Place the disc in the drive and enter RUN "DISC" and press the ENTER or RETURN key.

CONTROLS

Keyboard or joystick (auto detected when fire pressed)

During game

Joystick	Key	Action
left	O	walk left
right	P	walk right
up	Q	enter door/go up on lift
down	A	go down on lift
fire	Space	shoot snowball or jump (if walking)
	ESC	pause game
	Clr	abort game when paused
	1	select 1 player game
	2	select 2 player game
	3	music on/off
	4	sound effects on/off

PLAYING THE GAME

You arrive at the bottom of each tower in your trusty submarine. Climb to the top of the tower within the allowed time. The towers are covered with various ledges, tunnels and lifts. You may also discover ledges which dissolve when you stand on them and slippery ledges which will push you left or right.

Flashing blocks and bouncing balls can be destroyed by shooting them but the black balls can only be stopped in their tracks for a few seconds. All other creatures are indestructible. If hit by a creature, you will tumble off the ledge and land a few levels down. If you fall in the sea, you lose a life.

Entering the final door at the top of the tower sets off the destruction sequence. You are awarded bonuses for the time left and for technique and the tower will crumble into the sea.

SCORING

Bouncing ball: 100 points
Flashing block: 50 points
Bonus while climbing a tower.
Extra life every 5,000 points.

TECHNICAL DATA

'Rotational' 3D scrolling with precise hidden surface removal running at 17 frames/second.

CREDITS

Game design by John Phillips.
Amstrad version by Chris Wood.
Music and sound effects by Dave Rogers.

Hewson Consultants Ltd.,
Hewson House,
56B Milton Park,
Milton,
ABINGDON,
Oxon. OX14 4RX

NEBULUS

de John Phillips

Pour Amstrad CPC 464, CPC 664 et CPC 6128

Les choses ne vont pas trop bien sur la planète Nebulus. Quelqu'un, ou quelque chose, a construit des tours géantos dans la mer sans même demander de permis de construire.

Bien confortable dans votre bureau de Démolition SA, vous vous réveillez de votre seiste quotidienne quand, soudain, le téléphone se met à sonner énergiquement. Votre patron tout énervé vous demande d'aller faire un petit trvail de destruction. A moitié endormi, vous avez bien envie de jeter le téléphone à la poubelle, mais lorsqu'il se met à parler de la nouvelle Mk.7 Mini-Sub que vous convoitez depuis longtemps et d'une augmentation de salaire, vous vous réveillez instantanément et quittez le bureau à toute vitesse, en laissant le téléphone pendre à la fenêtre pendant que votre patron poursuit se conversation en parlant des risques que comporte cette tâche inhabituelle . . .

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Cassette Amstrad

Amstrad CPC 464

Amstrad CPC 664 ou Amstrad CPC 6128 avec un magnétophone à cassettes et cordons appropriés.

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 664 et CPC 6128 doivent connecter le magnétophone à cassette à l'ordinateur et taper |TAPE avant de frapper ENTER. Introduisez la cassette dans le magnétophone, rembobinez-la si nécessasire et frappez les touches CTRL et ENTER. Enfoncez la touche de lecture (PLAY) du magnétophone et frappez une touche quelconque du clavier de l'ordinateur.

Disquette Amstrad

Amstrad CPC 6128 ou CPC 664
Amstrad CPC 464 avec unité de disquette

Les utilisateurs d'ordinateurs Amstrad CPC 464 doivent connecter une unité de disquettes à l'ordinateur et tapez |DISC avant de frapper ENTER. Introduisez la disquette dans l'unité et tapez RUN "DISC". Frappez ENTER ou RETURN.

COMMANDE

La commande peut s'effectuer par une manette de jeu ou par le clavier (en frappant le bouton de tir, le logiciel détectera la commande choisie automatiquement).

Manette	**Touche**	**Fonction**
Vers la gauche	O	Marcher vers la gauche
Vers la droite	P	Marcher vers la droite
Vers la haut	Q	Entrer/Monter (ascenseur)
Vers la bas	A	Descendre (ascenseur)
Feu	Espace	Lancer une boule ou sauter
	ESC	Quitter le jue (pause)
	Clr	Interrompre le jue
	1	Version à 1 joueur
	2	Version à 2 joueurs
	3	Brancher/débrancher la musique
	4	Brancher/débrancher le son

REGLES DU JEU

Votre fidèle sous-marin vous transporte au pied des tours. Vous devez grimper jusqu'au sommet dans le temps imparti. Les tours possèdent des corniches, tunnels et ascenseurs. Certaines corniches disparaissent dès que vous posez le pied dessus et d'autres, très glissantes, vous poussent vers la gauche ou la droite.

Les blocs clignotants et les balles rebondissantes peuvent être détruits en tirant, mais les balles noires ne peuvent être arrêtées que pendant quelques secondes. Toutes les autres créatures sont

indestructibles. Lorsqu'une d'entre elles vous touche, vous tombez de la corniche pour atterrir plusieurs niveaux plus bas. Vous perdez une vie lorsque vous tombez dans la mer.

En ouvrant la dernière porte au sommet de la tour, vous amorcez la séquence de destruction. Des points de bonus vous sont attribués pour le temps qu'il vous reste et pour votre technique. La tour s'écroule dans la mer.

SCORE

Balle rebondissante: 100 points
Bloc clignotant: 50 points
Points de bonus en escaladant la tour
Vie supplémentaire à 5000 points

DONNEES TECHNIQUES

Défilement 3D avec rotation et suppression superficielle-cachée précise à 17 frames/seconde.

REMERCIEMENTS

Conception du jeu: John Phillips
Version Amstrad: Chris Wood
Musique et effets sonores: Dave Rogers.

NEBULUS

von John Phillips

Für den Schneider CPC 464, CPC 664 und CPC 6128

Auf dem Planeten Nebulus geht es nicht ganz mit rechten Dingen zu. Irgend jemand hat begonnen, riesige Türme im Meer zu bauen – und dies, ohne eine offizielle Baubewilligung von der zuständigen Behörde einzuholen.

Das schrille Geklingel des Telefons rüttelt Sie in Ihrem Büro bei Destructo Inc. jäh aus dem ach-so-wohlverdienten Nachmittagsschläfchen. Aus mit der Seista. Am andern Ende des heißen Drahts hängt der Chef und knurrt irgendwas von einem kleineren Auftrag, den Sie erledigen sollen. So 'ne Zerstörungssache halt. Mißmutig und vom Schlaf benommen, können Sie der Versuchung kaum widerstehen, den Hörer in den Papierkorb zu stopfen, doch plötzlich spitzen Sie die Ohren. Hat der Boss doch tatsächlich was von 'ner brandneuen Mk.7 Mini-Sub erwähnt, die er zu diesem Zwecke . . . und als er noch etwas von "Gehaltserhöhung" verlauten läßt, da sausen Sie wie der Blitz aus dem Büro und lassen das Telefon baumeln, während der Chef dazu übergeht, die extreme Risiken zu schildern, die mit diesem Auftrag verbunden sind.

LADEANLEITUNG

Schneider-Kassettenversion
Schneider CPC 464
Schneider CPC 664 oder Schneider CPC 6128 mit Kassettenrekorder und den entsprechenden Kabeln

Benultzer des CPC 664 und CPC 6128: Bitte an den Computer ein Kassettengerät anschließen und dann den Befehl |TAPE (gefolgt von ‹ENTER›) eingeben. Die Kassette einlegen und gegebenenfalls ganz zurückspulen. Die beiden Tasten ‹CTRL› und ‹ENTER› auf der Computertastatur drücken, dann die PLAY-Taste des Rekorders. Anschließend eine beliebige Taste auf der Computertastatur drücken.

Schneider-Diskettenversion

Schneider CPC 6128 oder CPC 664
Schneider CPC 464 mit Diskettenlaufwerk

Schneider CPC 464 Benutzer: Bitte ein Diskettenlaufwerk anschließen, dann den Befehl |DISC eingeben und ‹ENTER› drücken. Diskette ins Laufwerk einschieben und über die Tastatur RUN "DISC" eingeben, gefolgt von der ‹ENTER› oder der ‹RETURN› Taste.

BEDIENUNG

Die Bedienung kann über einen Joystick oder über die Tastatur erfolgen (Druck auf die Feurtaste bewirkt, daß der Computer die Steuereinheit automatisch ermittelt).

Joystick	**Taste**	**Wirkung**
Links	O	Nach links gehen
Rechts	P	Nach rechts gehen
Hoch	Q	Eintreten/im Lift hochfahren
Ab	A	Im Lift nach unten fahren
Feuer	Leertaste	Schneeball werfen oder (im Laufen) hochspringen
	ESC	Spielabbruch (im Pausenmodus)
	Clr	Spiel abbrechen
	1	1-Spieler Version einschalten
	2	2-Spieler Version einschalten
	3	Musik/Ton ein
	4	Ton ein/aus

SPIELVERLAUF

Mit Ihrem U-Boot erreichen Sie das Fundament der einzelnen Türme. Innerhalb der vorgegebenen Zeit muß es Ihnen gelingen, zur Spitze hochzusteigen. Dabei müssen Sie sich Ihren Weg über allerlei Gesimse, Kanten, Tunnel und Aufzüge bahnen. Manche Strukturen lösen sich auf, wenn Sie sich draufstellen, und manche sind so schlüpfrig, daß Sie Gefahr laufen nach links oder nach rechts den Halt zu verlieren und abzustürzen.

Die blinkenden Quader und die hüpfenden Kugeln können durch Abschießen zerstört werden, aber die schwarzen Bälle lassen sich stets nur für wenige Sekunden in ihrer Bahn stoppen. Die ganzen restlichen Kreaturen sind unverwüstlich! Bei einem Zusammen-

prall verlieren Sie Ihren Stand auf dem Gesims und landen ein paar Stockwerke tiefer – wenn Sie Glück haben. Wenn nicht, plumpsen Sie ins Wasser und verlieren dabei ein Leben.

Das Betreten der letzten Tür ganz oben auf dem Turm setz den Zerstörungsmechanismus in Gang. Sie erhalten Prämienpunkte für die noch verbleibende Zeit und für technisches Können – und der Turm gerät ins Wanken und zerbröckelt in hunderttausend Stücke.

PUNKTEBEWERTUNG

Hüpfender Ball: 100 Punkte
Blinkender Quader: 50 Punkte
Bonuspunkte beim Erklettern des Turms
Zusatzleben nach jeweils 5000 Punkten

TECHNISCHE DATEN

Rotierendes 3-D Scrolling mit präziser Beseitigung verdeckter Hintergrundlinien (17 Rahmen/Sekunde).

DIE MITWIRKENDEN

Spieldesign von John Phillips
Schneider-Version von Chris Wood
Musik und Toneffekte von Dave Rogers.